

# THE PHARMA CODE

Because human health matters

De 2 à 4 joueurs de 9 ans et Plus

## **Contenu**

1 plateau de jeu

4 figurines

60 cartes Schott (valeurs 1-60)

4 cartes Joker

4 cartes Fast Track

10 cartes d'événement

31 cartes de questions

1 carte de couverture

**Spielefabrik Verlag GmbH**

**Auteur Fantasy Factory** Bertram Kaes

**Graphique grafikpool** Tobias Schmid

**Coopération éditoriale** SCHOTT Pharmaceutical Systems

# Règles du jeu


## But du jeu

Qui sera le plus rapide à franchir le monde SCHOTT après plusieurs étapes et le premier à atteindre la ligne d'arrivée ?

À chaque étape, les joueurs tentent de placer leurs cartes SCHOTT avec des valeurs initialement non triées dans un ordre croissant. Plus ils réussiront, plus ils pourront déplacer leur figurine sur l'itinéraire commun dans le monde SCHOTT.

Sur la route, il y a toujours la possibilité de mieux découvrir le monde SCHOTT et de progresser encore plus vite.

## Préparation

Chaque joueur reçoit une figurine et la place sur le point de départ.  Avant le début du jeu, les différents types de cartes (reconnaissables à leurs motifs au dos) doivent être triés.

## Cartes SCHOTT (avec les valeurs 1-60)

Selon le nombre de joueurs, différents nombres de cartes SCHOTT et JOKER sont nécessaires. (Une carte JOKER remplace une carte SCHOTT dans le jeu)

- 2 joueurs : Cartes SCHOTT avec les valeurs 1-50 plus 3 JOKER
- 3 joueurs : Cartes SCHOTT avec les valeurs 1-55 plus 3 JOKER
- 4 joueurs : Cartes SCHOTT avec les valeurs 1-60 plus 4 JOKER

Les cartes inutilisées sont remises dans la boîte de jeu.

Les cartes et les jokers sélectionnés pour le jeu sont très bien mélangés et placés face cachée sur le plateau de jeu. La carte supérieure de cette pile est ensuite soulevée et placée face vers le haut (numéro visible) sur le point de défausse à côté de celle-ci.




## Cartes de questions


Les cartes de questions sont bien mélangées avec la langue nationale choisie et placées face visible dans une pile à côté du plateau de jeu. La carte de couverture qui est placée dessus cache les questions aux regards curieux des autres joueurs (ill.)



## Cartes d'événement

Chaque joueur reçoit 2 cartes d'événement qu'il pose face cachée sans les regarder. Les cartes événement restantes sont mises de côté. 

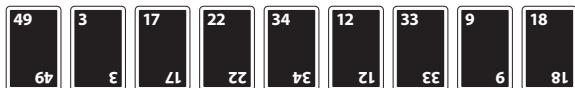
## Cartes Fast Track

Chaque joueur reçoit 1 carte Fast Track dans la couleur de sa figurine. Elles aident les joueurs à progresser plus vite. Plus d'informations à ce sujet à la fin des règles du jeu. Les autres cartes Fast Track retournent dans la boîte. 

## Avant le début du jeu

On y est presque ! Auparavant, chaque joueur prend 9 cartes SCHOTT de la pile et les place face cachée les unes à côté des autres, dans une série de gauche à droite.

Ensuite, tous les joueurs sont alors autorisés à révéler leurs cartes SCHOTT en même temps. Elles sont maintenant dans un ordre complètement désordonné. C'est bien ! Il faut les laisser comme cela !



Exemple

## C'est parti !

Le plus jeune joueur peut commencer la partie. Ensuite, le jeu se joue dans le sens des aiguilles d'une montre.

C'est au tour du joueur d'essayer de former progressivement une séquence croissante de nombres avec un échange intelligent de cartes.

Le but est d'être le premier à avoir une série croissante de cartes de nombres après plusieurs coups. Une carte SCHOTT de faible valeur doit se trouver à gauche de la série de cartes, puis les cartes croissantes avec des valeurs numériques toujours plus élevées.

Ne vous inquiétez pas, nous vous expliquerons tout de suite comment ça marche !

## ATTENTION : Les valeurs numériques ne doivent pas forcément être croissantes directement (5,6,7,8...)

### La première étape

Le joueur dont c'est le tour peut soit

A : Échanger 1 carte SCHOTT ou

B : Jouer 1 de ses deux cartes d'événement

### A : Échange des cartes SCHOTT

Le joueur dont c'est le tour peut prendre soit la carte du dessus de la pile SCHOTT face cachée, soit la carte du dessus face cachée de la défausse et l'échanger contre n'importe quelle carte de sa propre série de cartes.

CONSEIL : Une carte SCHOTT de faible valeur numérique doit être placée plus à gauche, une carte de valeur élevée à l'extrême droite de sa propre série de cartes.

La nouvelle carte SCHOTT remplace l'ancienne carte SCHOTT. L'ancienne carte est placée face visible sur la pile de défausse, soit avec le côté numérique visible. Cela termine le tour. Le joueur suivant dans le sens des aiguilles d'une montre peut jouer.

## Joker

Une carte joker remplace tout nombre entier et peut être échangée à tout moment contre une carte chiffrée SCHOTT (ou vice versa).

## B : Jouer une carte d'événement

Au lieu de prendre une carte SCHOTT de la pile, un joueur peut jouer une de ses cartes événement deux fois par étape. Il doit effectuer immédiatement l'action notée dessus. Ensuite, la carte d'événement est retirée du jeu. Le tour est alors terminé.

## Fin de la première étape

Dès qu'un joueur a réussi à être le premier à avoir une série de chiffres complètement croissante devant lui (la carte avec la valeur la plus basse est située à gauche de la série de cartes, les autres cartes ont des valeurs de plus en plus grandes), la première étape est terminée. Maintenant, chaque joueur reçoit la récompense pour ses efforts jusqu'à présent en avançant son pion sur la barre de valeur.

Le joueur ayant le mieux réussi et ayant formé sa série de cartes complètement en ordre croissant peut avancer sa figurine sur le plateau de jeu d'autant de cases qu'il a de cartes SCHOTT croissantes les unes à côté des autres, c'est-à-dire de 9 cases (voir exemple joueur 1)



Exemple joueur 1

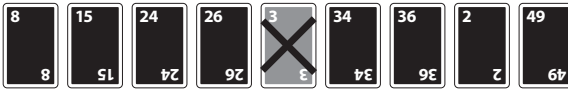
Les cartes de joker ne comptent pas pour la récompense.



Exemple joueur 2

Le joueur a 2 Jokers dans sa série de cartes et ne peut donc avancer son pion que de 7 cases sur le tableau.

Chaque joueur peut alors (dans le sens des aiguilles d'une montre) avancer son pion sur le tableau d'affichage d'autant de cases qu'il a de cartes dans l'ordre croissant dans sa série ininterrompue (les Jokers ne comptent pas !) du début de la carte vers la gauche. À partir de la carte d'erreur, les cartes restantes de sa série ne comptent plus.



Exemple joueur 3

Le joueur 3 peut avancer son pion de 4 cases parce que la 5ème carte SCHOTT est fausse.

### Sauter

Si, en avançant, un figurine touche une case déjà occupée par une autre figurine, elle peut être placée sur la case libre suivante devant elle. C'est la fin du tour.

### Récompense supplémentaire

Une fois que tous les joueurs ont avancé du nombre de leurs cases de récompense, le vainqueur de l'étape peut faire lire la carte de question supérieure à voix haute par son voisin de droite.

S'il peut nommer la bonne réponse parmi les trois propositions, il peut avancer sa figurine de 2 cases supplémentaires. Ainsi, son tour et la première étape sont enfin terminés.

### La deuxième étape et toutes les étapes suivantes

Avant chaque nouvelle étape...

...toutes les cartes SCHOTT et JOKER utilisées sont collectées, remélangées et placées dans la pile. Encore une fois, chaque joueur reçoit 9 cartes SCHOTT face cachée et, comme d'habitude, les place face cachée dans une série de cartes les unes à côté des autres. Les cartes SCHOTT restantes restent sous forme de pile sur le plateau, la carte du haut est placée face visible à côté de celle-ci sur la défausse...

.... toutes les cartes d'événement sont collectées, mélangées et 2 sont distribuées à nouveau aux joueurs

Puis ils révèlent tous leurs 9 cartes en même temps à nouveau et essaient de former une série croissante à partir des nombres dans le désordre aussi vite que possible et d'avancer à nouveau sur les cases sur le plateau. La personne qui réussit le mieux est autorisée à répondre de nouveau à une carte de questions, et ainsi de suite.

### Destination atteinte !!!

Celui qui atteint la ligne d'arrivée le premier après plusieurs étapes (les cases en trop sont perdues) gagne la partie. Félicitations !

Dans de très rares cas, deux joueurs réussissent en même temps, et tous deux méritent d'être applaudis en tant que vainqueurs !

## **Et voici quelques bons conseils et des astuces**

Si un joueur peut échanger deux cartes SCHOTT avec des valeurs directement consécutives (pas de JOKER !) l'une à côté de l'autre (par ex. 9 et 10), il peut immédiatement avancer sa pièce de 1 case dans le même tour. Cette récompense n'a pas à être retournée, même si les deux cartes sont à nouveau séparées.

Encore mieux : Si vous avez trois cartes consécutives l'une à côté de l'autre, vous pouvez immédiatement avancer de deux cases ; si vous avez 4 cartes SCHOTT consécutives l'une à côté de l'autre, vous pouvez gagner trois cases de récompense...

## **Champs de localisation**

Si un joueur pose sa figurine directement sur une case de localisation, par exemple +2 , il doit répondre à une carte question de la pile. Son voisin de droite la lui lit. Si la réponse est correcte, il peut avancer sa pièce du nombre de cases spécifié jusqu'à la case inoccupée suivante. S'il n'y arrive pas, il n'avance pas.

Si un joueur atterrit sur une case de localisation négative -1 , il doit répondre correctement à une question, sinon il doit déplacer sa pièce de 1 case vers la prochaine case inoccupée en arrière.

## **La carte Fast Track...**

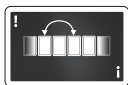
...sans elle, la victoire est presque impossible.

Chaque joueur a une fois dans le jeu la chance de faire un grand saut dans une étape avec sa figurine. Pour ce faire, il doit jouer sa carte Fast Track après avoir montré ses 9 cartes, mais avant d'effectuer un premier échange. (Plusieurs joueurs peuvent le faire dans une étape en même temps).

À la fin de l'étape, chaque joueur ayant joué sa carte Fast Track recevra une récompense de 2 cases (au lieu de 1 case) pour chaque carte SCHOTT correcte. Avec beaucoup de chance, un saut géant de 18 cases maximum peut être réalisé en une seule étape. La carte Fast Track jouée est alors retirée du jeu.

Et maintenant : BON JEU !!!

## Cartes d'événement



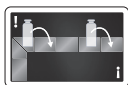
Échange deux cartes Schott au sein de ta propre série de cartes !



Chacun échange deux cartes Schott de sa propre série de cartes entre elles !



Avance ta figurine de 2 cases !



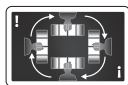
Chacun avance sa figurine d'1 case !



Prends une carte dans la série d'un autre joueur, échange-la contre l'une de tes cartes et donne-la-lui !



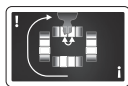
Chaque joueur passe sa première carte Schott de gauche à son voisin de gauche ! Elle est placée sur l'emplacement libéré.



Tous les joueurs laissent leur série de cartes sur la table, s'assoient à la place de leur voisin gauche et continuent à jouer avec ses cartes !



Prends les deux premières cartes de la pile visible et ajoutes-en une à ta série. Remets les deux cartes restantes dans la pile face visible !



Nomme un joueur qui doit échanger deux de ses propres cartes Schott de son choix au sein de sa série !



Réponds à une question (le voisin de droite la lit) et avance de 2 champs en cas de bonne réponse !



Bitte scannen für weitere Sprachen.

Please scan for further languages.

Cherchez ici d'autres langues.

Escanear aquí para más idiomas.

Mohon dipindai untuk pilihan bahasa lainnya.

如需其他语言支持，请扫描如下二维码。



Spielefabrik Verlag GmbH

Altdorfstr. 22

88250 Weingarten

Deutschland

© 2019 Spielefabrik Verlag GmbH